



# 3 on 3

## Sports club tournament



## ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

1. Οι διαγωνιζόμενοι είναι υποχρεωμένοι να τηρούν το ευ αγωνίζεσθε, να σέβονται τους διαιτητές, τους αντιπάλους, τους διοργανωτές και τις εγκαταστάσεις.
2. Οι διοργανωτές και οι διαιτητές έχουν το δικαίωμα να αποβάλλουν οποιοδήποτε παίκτη ή ομάδα δεν ακολουθεί τους κανόνες ορθής συμπεριφοράς.
3. Κάθε αθλητής μπορεί να αγωνιστεί μόνο με μια ομάδα.
4. Κάθε ομάδα αποτελείται από τέσσερις (4) παίκτες.
5. Κάθε παίκτης έχει μαζί του το double face του sports club. Η ομάδα που αναγράφεται πρώτη στο πρόγραμμα φοράει λευκά και η άλλη μαύρα.
6. Το σύστημα διεξαγωγής των αγώνων είναι
7. Σε περίπτωση απουσίας αγωνιζόμενης ομάδας από τον αγωνιστικό χώρο κατά την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα, ο αγώνας κατοχυρώνεται υπέρ της αντίπαλης ομάδας.
8. Το τουρνουά διεξάγεται σε 2 κατηγορίες junior και προμίνι. Στην πρώτη κατηγορία συμμετέχουν τα παιδιά από τα τμήματα junior και στη δεύτερη από τα τμήματα προμίνι αγοριών και κοριτσιών.

## ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ 3×3

### Άρθρο 1: Γήπεδο και μπάλα.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο μισό γήπεδο της καλαθοσφαίρισης, σε ένα καλάθι. Η μπάλα του 3×3 για όλες τις κατηγορίες είναι μεγέθους 5. Το καλάθι στην κατηγορία junior βρίσκεται στο 2.60 μ. ενώ στην κατηγορία προμίνι στο 2.80 μ.

### Άρθρο 2: Ομάδες.

Κάθε ομάδα αποτελείται από τέσσερις (4) παίκτες, τρεις (3) παίκτες που αγωνίζονται και έναν (1) αναπληρωματικό.

### Άρθρο 3: Ξεκίνημα του παιχνιδιού.

3.1 Το παιχνίδι ξεκινά με ένα "μπει δε μπει", ο αρχηγός των γηπεδούχων σουτάρει από το φάουλ κι αν ευστοχήσει κερδίζει και την κατοχή της μπάλας είτε στην αρχή του παιχνιδιού είτε στην ενδεχόμενη παράταση.

3.2 Το παιχνίδι ξεκινάει υποχρεωτικά με 3 αθλητές ανά ομάδα.

### Άρθρο 4: Σκοράρισμα.

4.1 Κάθε καλάθι που επιτυγχάνεται μέσα από την γραμμή του τρίποντου μετράει για ένα (1) πόντο.

4.2 Κάθε καλάθι που επιτυγχάνεται έξω από την γραμμή του τρίποντου μετράει για δυο (2) πόντους.

4.3 Κάθε εύστοχη ελεύθερη βολή μετράει για ένα (1) πόντο.

### Άρθρο 5: Διάρκεια παιχνιδιού / Νικήτρια ομάδα αγώνα.

5.1 Η κανονική διάρκεια ενός αγώνα είναι ως εξής:

Μια (1) περίοδος των Επτά (7) λεπτών. Ο χρόνος σταματάει κάθε φορά που η μπάλα είναι «νεκρή» και κατά την διάρκεια των ελεύθερων βολών. Ο χρόνος ξεκινάει με την πρώτη επαφή της επίθεσης μετά το check ball από την άμυνα. Δεν υπάρχουν επαναφορές.

5.2 Η πρώτη ομάδα που θα σκοράρει 15 πόντους ή περισσότερους κερδίζει αυτόματα τον αγώνα ακόμα και πριν ολοκληρωθεί η κανονική διάρκεια. Αυτό ισχύει μόνο για την κανονική διάρκεια και

όχι για ενδεχόμενη παράταση.

5.3 Εάν το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στην λήξη της κανονικής διάρκειας μια επιπλέον περίοδος θα παιχτεί. Θα υπάρξει ένα διάλλειμα του ενός (1) λεπτού πριν ξεκινήσει η παράταση. Η πρώτη ομάδα που θα σκοράρει δυο (2) πόντους στην παράταση κερδίζει τον αγώνα.

5.4. Μια ομάδα θα χάσει τον αγώνα με μηδενισμό, εάν δεν παρουσιαστεί στην προγραμματισμένη ώρα, στο προγραμματισμένο γήπεδο, με τρεις (3) αθλητές έτοιμους να αγωνιστούν.

#### **Άρθρο 6: Foul / Ελεύθερες Βολές.**

6.1 Μια ομάδα μπαίνει στην φάση των ομαδικών σφαλμάτων (fouls) μόλις διαπράξει το 6ο ομαδικό σφάλμα.

6.2. Σε περίπτωση σφάλματος κατά την προσπάθεια για σκοράρισμα (όπως αυτό ορίζεται από τους κανονισμούς της FIBA), μέσα από την γραμμή του τρίποντου δίνεται μια (1) ελεύθερη βολή.

6.3 Σε περίπτωση σφάλματος κατά την προσπάθεια για σκοράρισμα (όπως αυτό ορίζεται από τους κανονισμούς της FIBA), έξω από την γραμμή του τρίποντου δίνονται δυο (2) ελεύθερες βολές.

6.4 Σε περίπτωση σφάλματος κατά την προσπάθεια για σκοράρισμα (όπως αυτό ορίζεται από τους κανονισμούς της FIBA) συνδυασμένα με εύστοχη προσπάθεια δίνεται μια (1) επιπλέον ελεύθερη βολή.

#### **Άρθρο 7: Καθυστέρηση.**

7.1 Η καθυστέρηση εκδήλωσης επίθεσης είναι παράβαση των κανονισμών. Κάθε ομάδα πρέπει να έχει ολοκληρώσει την επιθετική της ενέργεια σε χρόνο δώδεκα (15) δευτερολέπτων, αλλιώς αλλάζει η κατοχή της μπάλας. Υπεύθυνος για το μέτρημα ο διαιτητής (κατά προσέγγιση)

#### **Άρθρο 8: Πως παίζεται η μπάλα.**

8.1 Μετά από επίτευξη καλαθιού:

- Μετά από καλάθι, η μπάλα αλλάζει κατοχή. Παίκτης από την ομάδα που δέχθηκε το καλάθι πρέπει να βγει από την γραμμή του τρίποντου είτε με πάσα σε παίκτη έξω από την γραμμή είτε με ντρίμπλα. Η μπάλα πρέπει να παιχτεί απευθείας μετά το καλάθι, χωρίς επαναφορά από την τελική ή τις πλάγιες γραμμές.

8.2 Μετά από αποτυχημένη προσπάθεια επίτευξης καλαθιού:

- Εάν ακολουθήσει επιθετικό ριμπάουντ, η επιτιθέμενη ομάδα μπορεί να συνεχίσει την προσπάθεια της για σκοράρισμα.

- Εάν ακολουθήσει αμυντικό ριμπάουντ, η αμυνόμενη ομάδα πρέπει να βγάλει την μπάλα έξω από την γραμμή του τρίποντου.

8.3 Μετά από κλέψιμο, λάθος κ.α. η μπάλα μπορεί να παιχτεί από τον επιθετικό χωρίς να βγει εκτός από την γραμμή του τρίποντου

8.4 Σε κάθε άλλη περίπτωση αλλαγής κατοχής εκτός από επιτυχημένο καλάθι (π.χ. βήματα), η αλλαγή της μπάλας γίνεται από τον αμυνόμενο στον επιτιθέμενο στην κορυφή του τρίποντου και όχι με επαναφορά από τις πλάγιες ή την τελική γραμμή.

8.5 Ένας παίκτης θεωρείται εκτός τρίποντου όταν και τα δυο του πόδια είναι εκτός γραμμής.

8.6 Σε κάθε περίπτωση jump ball η μπάλα πηγαίνει στην αμυνόμενη ομάδα.

#### **Άρθρο 9: Αλλαγές.**

Οι αλλαγές επιτρέπονται από οποιοδήποτε ομάδα όταν ο χρόνος είναι νεκρός, πριν το check ball. Δεν χρειάζεται άδεια από την γραμματεία ή τον διαιτητή.

#### **Άρθρο 10: Time outs.**

Κάθε ομάδα δικαιούται από ένα (1) time out των 30».

#### **Άρθρο 11: Βαθμολόγηση ομάδων.**

Εάν δυο ομάδες ισοβαθήσουν ακολουθούμε ένα βήμα την φορά για να λύσουμε την ισοβαθμία.

- Περισσότερες νίκες
- Μεταξύ τους αποτέλεσμα
- Καλύτερος μέσος όρος στην επίθεση

Εάν οι ομάδες εξακολουθούν να ισοβαθούν, η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στην βαθμολογία του 3x3planets κερδίζει την ισοβαθμία.

#### **Άρθρο 12: Αποβολή παικτών.**

Ένας παίκτης, ο οποίος διαπράττει δυο αντιαθλητικά foul στο ίδιο παιχνίδι αποβάλλεται από τον διαιτητή από το παιχνίδι. Επίσης η διοργανώτρια αρχή μπορεί να αποβάλλει αθλητές για πράξεις βίας, για προφορική ή φυσική επιθετικότητα. Οι διοργανωτές μπορούν επίσης να αποβάλλουν ολόκληρη την ομάδα από την διοργάνωση σε περίπτωση που συμβάλλουν στην παραπάνω συμπεριφορά συμπαίκτη τους ή δεν προσπαθήσουν να την αποτρέψουν.

